

Aplicaciones interactivas usando realidad aumentada y realidad virtual

Claudia Banchoff, Laura Fava, Alejandra Schiavoni, Sofia Martin

LINTI - Laboratorio de Investigación en Nuevas Tecnologías Informáticas.
Facultad de Informática. Universidad Nacional de La Plata
Calle 50 esq. 120, 2do Piso. Tel: +54 221 4223528
{cbanchoff, lfava, ales}@info.unlp.edu.ar, smartin@linti.unlp.edu.ar

RESUMEN

Este artículo describe la línea de investigación, desarrollo e innovación vinculada al desarrollo de aplicaciones usando Realidad Aumentada (RA) y Realidad Virtual (RV) que se viene desarrollando en el LINTI, Laboratorio de Investigación y Nuevas Tecnologías Informáticas de la UNLP (Argentina). Dentro de esta línea se abordan aspectos relacionados al desarrollo de aplicaciones educativas interactivas, materiales didácticos, objetos de aprendizaje, así como también, aplicaciones destinadas a la recreación de niños durante tratamientos terapéuticos y/o de rehabilitación prolongados o para acompañar las visitas en edificios históricos.

En este artículo, se continúa con las líneas de I+D presentadas en WICC 2018 (Díaz, J., Banchoff, C., Fava, L., Schiavoni, A., Martin, S. 2018), donde se analizaron y evaluaron entornos de desarrollo para aplicaciones de gamificación usando RA y RV. A partir de esta evaluación, se conocen las capacidades y limitaciones de los principales entornos de desarrollos, pudiendo decidir cuál es la mejor opción para cada tipo de aplicación. En esta etapa se hará enfoque en el desarrollo de aplicaciones usando RA y RV destinadas a escuelas secundarias, al Museo de Ciencias Naturales de la Universidad Nacional de La Plata y al Hospital de Niños de La Plata.

Palabras clave: juegos serios, aprendizaje basado en juegos, realidad aumentada, realidad virtual, gamificación.

CONTEXTO

La línea de investigación centrada en el desarrollo y aplicación de juegos serios se viene trabajando en el LINTI desde hace una década. Los desarrollos y experiencias realizados están vinculados a distintas problemáticas sociales. En el último año se ha focalizado en la incorporación de tecnologías de RA/RV como un elemento innovador y motivador para complementar las actividades que se trabajan en el aula de la escuela.

En este sentido se ha consolidado el uso de videojuegos en el aula tales como RAÍCES (Fava, L., Banchoff, C., Nomdedeu, L., Martin, S., 2017). y realizado experiencias de RA utilizando herramientas como Scratch con niños y niñas de primaria en dos jornadas realizadas en la Facultad de Informática. Estas actividades dan el marco propicio para el desarrollo conjunto de proyectos de extensión e investigación aplicada, en los cuales se trabaja con distintas instituciones educativas.

La línea de investigación que se presenta en este trabajo, "Aplicaciones Interactivas usando Realidad Aumentada y Realidad Virtual" está enmarcada en el proyecto "Internet del Futuro: Ciudades Digitales Inclusivas, Innovadoras y

Sustentables, IoT, Ciberseguridad, Espacios de Aprendizaje del Futuro" del Programa Nacional de Incentivos a docentes-investigadores, que se desarrolla en el LINTI .

1. INTRODUCCIÓN

Es sabido que los métodos tradicionales de enseñanza como los libros o la disertación oral, muchas veces fallan al momento de motivar a sus destinatarios y capturar su atención. Los videojuegos y las aplicaciones interactivas que incorporan aspectos de realidad aumentada (RA) y/o realidad virtual (RV) son instrumentos muy poderosos para ser usados en múltiples contextos, en especial, en el ámbito educativo.

Existen muchas experiencias con distintos niveles de aceptación. En nuestra región el desafío es generar actividades que puedan ser llevadas adelante en los establecimientos de gestión pública que sólo cuentan, en el mejor de los casos, con netbooks entregadas en el marco de distintos programas gubernamentales, pero que no tienen acceso a dispositivos móviles y cascos de RV.

El Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, en su último reporte, analiza el rol que juega en el ámbito educativo la inclusión en los procesos de enseñanza-aprendizaje de tecnologías de RA y RV. (Edu Trends 2017). Si bien los datos son interesantes, en nuestra región no pueden aplicarse los mismos resultados. No hay duda, que estas tecnologías pueden resultar altamente atractivas a docentes y estudiantes, pero no se cuenta con estudios y resultados registrados en nuestra región que sirvan de modelo que retroalimenten nuevas experiencias.

Hay muchas aplicaciones disponibles, pero en la gran mayoría de los casos, las

mismas son utilizadas por docentes “curiosos”. En muchos casos se trata de aplicaciones en idiomas extranjeros o con licencias privativas que limitan su uso.

En base a experiencias previas, se trabaja en nuevos desarrollos realizados en conjunto con los equipos docentes que trabajan en los distintos establecimientos con los que se trabaja.

La aplicación de tecnologías de RA en el ámbito de las escuelas es, desde el punto de vista de acceso a los recursos físicos necesarios, más simple que la incorporación de RV. Es común encontrar acceso a dispositivos móviles, tanto en los equipos docentes como en los mismos estudiantes. El uso de RA, a través de dispositivos móviles ha mostrado nuevas posibilidades e implicancias para diferentes audiencias y contextos (Das P., Zhu Mo, McLaughlin, L., Bilgrami, Z., Milanaik, R., 2017). Sin embargo, para utilizar aplicaciones de RV, las soluciones comerciales que podemos encontrar son los Oculus Rift, HTC Vive o Sony PlayStation RV, las cuales ofrecen una experiencia bastante lograda, pero requieren el apoyo de un PC muy potente que no está al alcance de la comunidad educativa. Afortunadamente, también existen opciones más económicas, como Samsung Gear VR, o, incluso, las Cardboard de Google, que funcionan con un celular pero con una experiencia menos lograda. Estos recursos limitan notablemente el tipo de desarrollo y actividad que se puede realizar. En el ámbito de la escuela, es importante que los desarrollos realizados puedan ser usados con recursos de bajo costo.

Para el desarrollo de aplicaciones, tanto de RA como RV, hay un gran número de opciones disponibles que van desde opciones privativas a libres, y que ofrecen mayor o menor compatibilidad con plataformas. Algunas de ellas son Unreal Engine 4 de Epic Games, Unity de Unity

Technologies, y CryEngine de Crytek. Algunas de éstas proveen licencias que habilitan su uso en ámbitos académicos y, si bien tienen restricciones respecto al sistema operativo del editor, es posible desarrollar aplicaciones para casi todas las plataformas disponibles.

Por lo analizado se puede concluir que el uso de técnicas de RA brinda un mayor potencial a las aplicaciones. En el caso de la educación conducen a un mejor rendimiento en el proceso de aprendizaje promoviendo un mayor compromiso de los estudiantes y una mayor motivación en el proceso. En este mismo análisis, se detectó que las técnicas de RA basadas en el reconocimiento de imágenes son más utilizadas que las basadas en ubicación, y que el aula es el entorno más utilizado para su aplicación. En otros contextos, por ejemplo en edificios históricos, el uso de RA permite integrar objetos del mundo real con animaciones e información adicional, favoreciendo su difusión, y preservando el patrimonio cultural tangible e intangible (Shengli Xu, 2018)

2. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO E INNOVACIÓN

Los ejes en los que se está investigando están relacionados con el desarrollo y uso de videojuegos y aplicaciones interactivas usando RA y RV en ámbitos educativos de nivel inicial y primario, y en otros ámbitos relacionados con edificios históricos y de recreación en general.

A continuación se detallan los ejes de investigación:

- Utilización de las herramientas analizadas en el desarrollo de aplicaciones en los diferentes ámbitos.

- Estudio y análisis de nuevas versiones de los softwares específicos con el fin de aprovechar las funcionalidades provistas.
- Análisis de los contextos reales en los cuales se van a desarrollar las aplicaciones planteadas.
- Extensión de los prototipos desarrollados como base para la implementación de los productos finales.
- Análisis de herramientas y librerías existentes para el desarrollo de aplicaciones de RA y RV, con especial foco en aquellas que permitan generar aplicaciones multiplataforma.
- Capacitación en entornos para desarrollo de aplicaciones usando RA y RV como ser Unity3D y Unreal.
- Definición y desarrollo de prototipos de aplicaciones y videojuegos educativos.
- Aplicación de los prototipos desarrollados en contextos reales, a través del uso en instituciones de distintos ámbitos con el objetivo de analizar su impacto.

3. RESULTADOS Y OBJETIVOS

El objetivo general de esa línea de trabajo es aplicar técnicas de RA y RV en desarrollos concretos, en especial, para el ámbito educativo.

Para cumplir con el objetivo general, se proponen los siguientes objetivos específicos:

- Analizar los distintos contextos de uso de las aplicaciones, los cuales direccionarán las tecnologías a utilizar.
- Desarrollar aplicaciones interactivas que puedan utilizarse en el ámbito de la escuela, el museo de Ciencias

Naturales y el Hospital de Niños de La Plata.

- Construir casos de prueba de las aplicaciones desarrolladas con el fin de aplicarlos en los entornos para los cuales fueron desarrolladas y comprobar su adecuación y usabilidad.
- Continuar promoviendo esta temática en el marco del desarrollo de las tesinas de grado.

En el marco de esta línea de investigación se están trabajando en los siguientes desarrollos:

Sinfonía Terrestre, es una aplicación desarrollada para el Museo de Ciencias Naturales de La Plata, en la cual se aplican técnicas de RA en el recorrido de tres (3) salas del museo. La Fig. 1 muestra una captura de la interfaz de usuario de la aplicación Sinfonía Teerestre.



Fig. 1: Diseño de la aplicaciones para el Museo

ERA, es una aplicación que, en principio, será destinada al Hospital de Niños de La Plata, y que surge como un paratexto de un libro desarrollado en el marco del proyecto “Cuenta con nosotros” llevado a cabo por la cátedra Lenguaje Visual de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP. A través de técnicas de RA se extenderán libros, en este caso, KOTA CORTA, con animaciones y juegos sencillos que será destinado a niños y niñas que se encuentran realizando tratamientos prolongados en el hospital.



Fig. 2: Personaje del libro Kota Corta

Se prevé finalizar los desarrollos y realizar las pruebas correspondientes en las instituciones para las cuales fueron desarrolladas.

En esta misma línea se comenzó a trabajar en aplicaciones, que utilizan técnicas de RV, destinadas a estudiantes de nivel primario. La temática y especificación de las mismas está siendo consensuada con docentes de tres escuelas de la región.

Los trabajos presentados en este artículo se llevan a cabo de manera interdisciplinaria entre docentes y alumnos de la Facultad de Informática y directivos del Museo de Ciencias Naturales. Asimismo, se mantienen relaciones con docentes de la Universidad Politécnica de Valencia con el objetivo de desarrollar proyectos en forma conjunta y consolidar la relación bilateral.

4. FORMACIÓN DE RECURSOS HUMANOS

El equipo de trabajo de la línea de I+D+i presentada en esta artículo está formado por docentes investigadores categorizados del LINTI y estudiantes de la Facultad de Informática. Asimismo en algunos de los proyectos se trabajará con un equipo interdisciplinario de

profesionales del Museo de Ciencias Naturales de la UNLP y un equipo de docentes de la cátedra Diseño multimedial de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP. A través de la generación permanente de conocimiento por medio de líneas de investigación y desarrollo de aplicaciones vinculadas al sector productivo y su aplicación en el ámbito social, el LINTI promueve el uso innovador de las tecnologías informáticas en la región.

En relación a las tesinas de grado vinculadas con esta línea de investigación, se está desarrollando una aplicación interactiva para el Museo de Ciencias Naturales, un desarrollo para el Hospital de niños y aplicaciones para escuelas primarias.

5. BIBLIOGRAFÍA

Das, P.; Zhu, M.; McLaughlin, L.; Bilgrami, Z.; Milanaik, R.L. (2017). *Augmented reality video games: new possibilities and implications for children and adolescents*. Multimodal Technologies and Interaction, 2017; 1:8.

Díaz, J., Banchoff C, Fava, L., Schiavoni, A., Martín S. (2018). *Juegos serios y aplicaciones interactivas usando realidad aumentada y realidad virtual*. XX Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2018), ISBN: 978-987-3619-27-4. Abril, 2018.

Edu Trends, (2017). *Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey*. Disponible en <https://goo.gl/zJFx8L>. Último acceso, marzo de 2019.

Fava, L., Banchoff, C., Nomdedeu, L., Martín, S. (2017). *Las culturas originarias a través de Raíces Un videojuego como recurso didáctico-*

cognitivo. LACLO 2017. ISBN: 978-1-5386-2376-3.

Shengli Xu (2018). *Intangible Cultural Heritage Development Based on Augmented Reality Technology*. 2018 International Conference on Robots & Intelligent System (ICRIS). DOI: 10.1109/ICRIS.2018.00094